

VIRTUAL LABYRINTH

Unser Team

- Kurt Enzi
 - 2001-2005 BRG Villach Perau
 - Ab 2005 HTL in Villach
 - 4 wöchiges Praktikum: Infineon Villach
- Armin Trattnig
- Bernhard Zraunig

Unser Team

- Kurt Enzi
- Armin Trattnig
 - 2001-2005 BRG Spittal/Drau
 - Seit 2005 HTL in Villach
 - 4 wöchiges Praktikum: Raiffeisen Zentral Bank in Wien
- Bernhard Zraunig

Unser Team

- Kurt Enzi
- Armin Trattinig
- Bernhard Zraunig
 - 2001-2005 SHS Spittal/ Drau
 - Ab 2005 HTL in Villach
 - 8 wöchiges Praktikum: AForms2Web

Grundidee

- Die Spieler müssen sich in der Realität einen Weg durch ein virtuelles, sich am Bildschirm ihres Mobiltelefons befindliches Labyrinth bahnen.
- Abwechslung durch unterschiedliche Spielmodi sowie benutzbare Gegenstände.

Spielstart

- Vor dem Spiel nimmt der Spieler folgende Einstellungen vor:
 - Größe des Spielfelds in Metern
 - Schwierigkeitsgrad
 - Spielcharakter

Spielstart

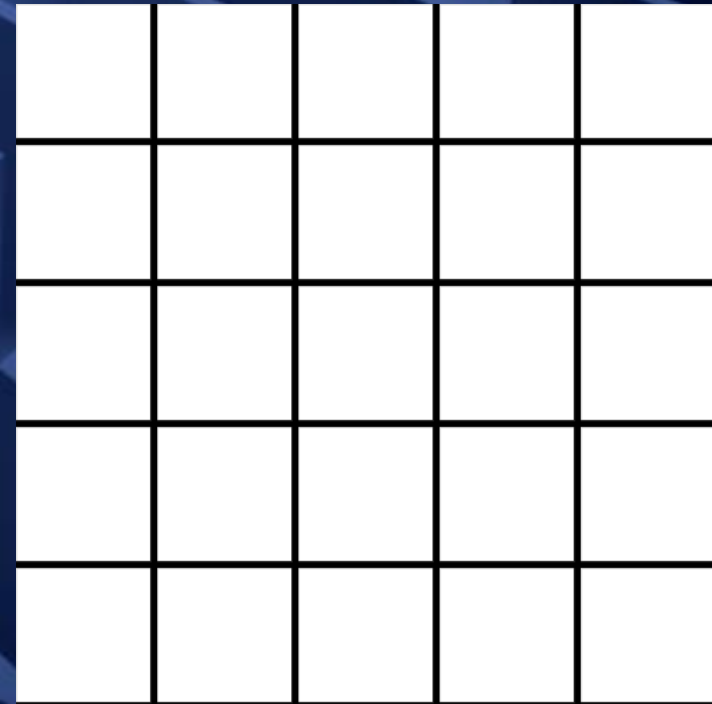
- Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst:
 - Die Anzahl der Sackgasse
 - Anzahl der Felder
 - Menge der Items

Spielstart

- Ausgehend von der Startposition werden der Weg und die Mauern generiert.
 - Die Richtung wird zufällig bestimmt.
 - Je höher der Schwierigkeitsgrad desto wahrscheinlicher ist eine Abzweigung.

Spielfeld

- Das Spielfeld ist Rechteckig und mit einem Raster versehen. (z.B.: 5 x 5)



Spielfeld

- Das Spielfeld ist Rechteckig und mit einem Raster versehen. (z.B.: 5 x 5)
- Ein Algorithmus generiert den Weg, Mauern und Ziel.
- Der Start ist die aktuelle Position.

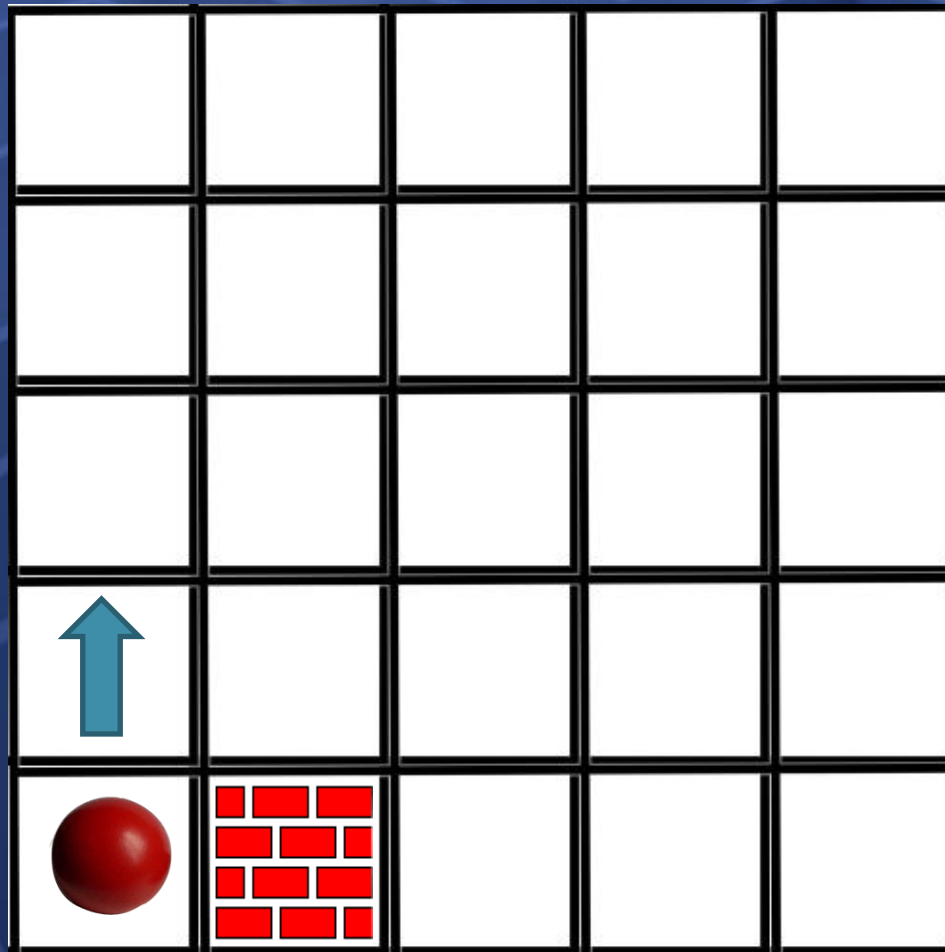
Mauer	Mauer	Mauer	Mauer	Ziel
			Mauer	
	Mauer		Mauer	
	Mauer		Mauer	
Start	Mauer			

Checkpoints

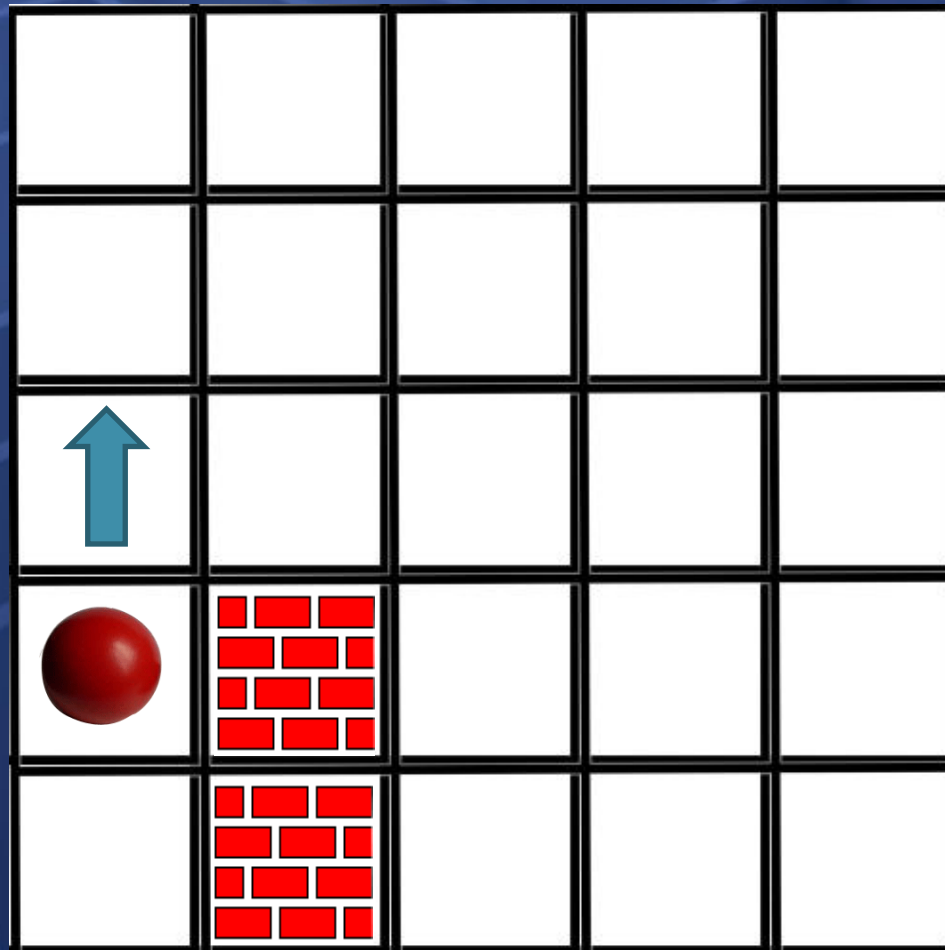
- Alle Eckpunkte und Abzweigungen werden mit Checkpoints versehen.
- Checkpoints gewährleisten, dass auch der richtige Weg abgegangen wird.

Mauer	Mauer	Mauer	Mauer	Ziel
Checkpoint 1		Checkpoint 2	Mauer	
	Mauer		Mauer	
	Mauer		Mauer	
Start	Mauer	Checkpoint 3		Checkpoint 4

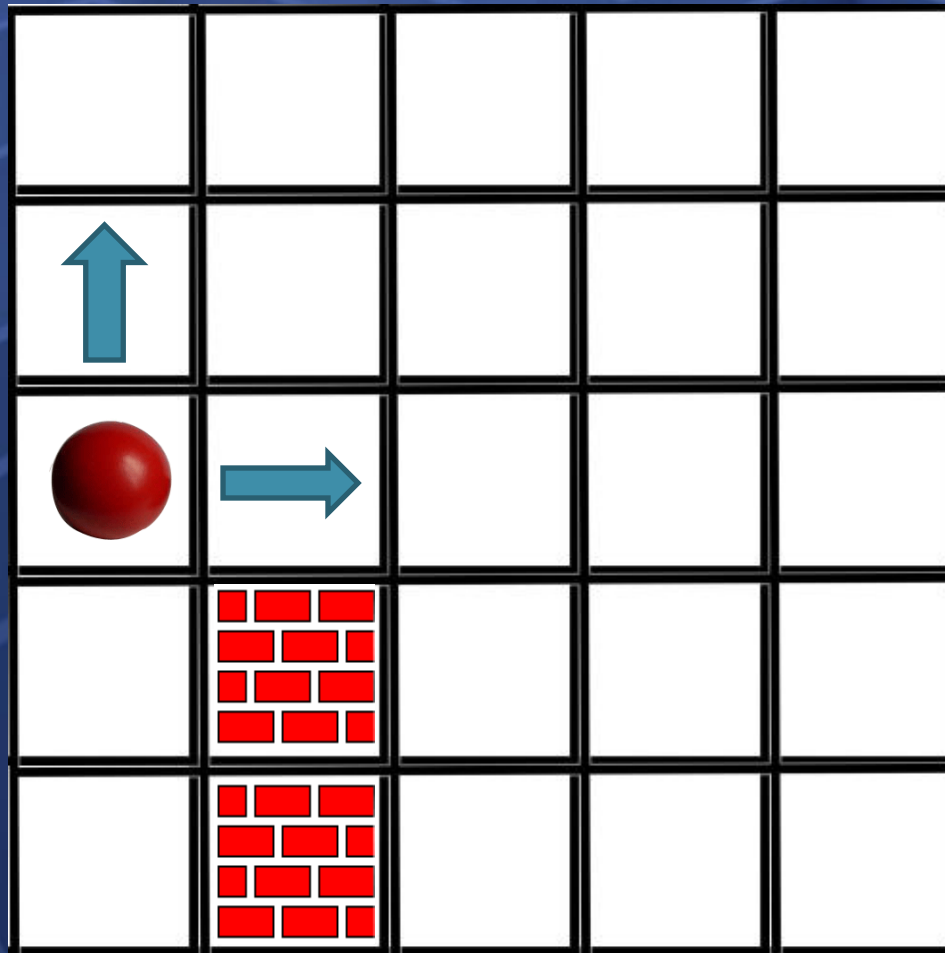
Generieren des Labyrinths



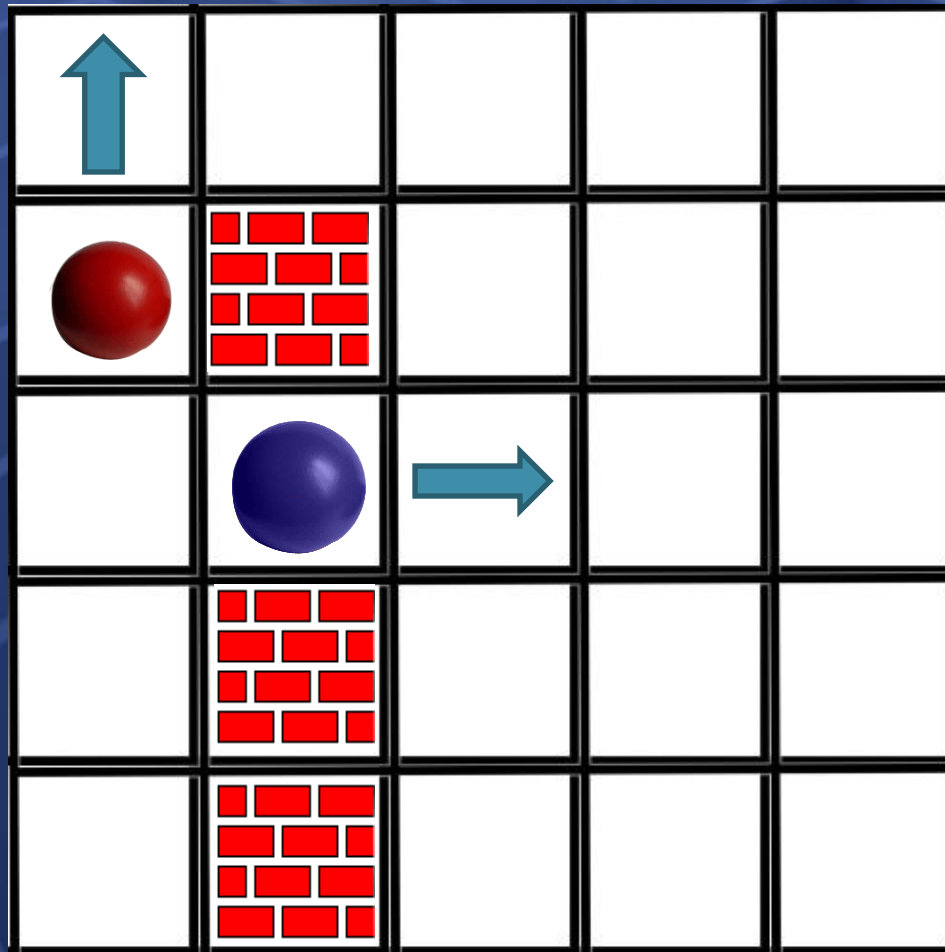
Generieren des Labyrinths



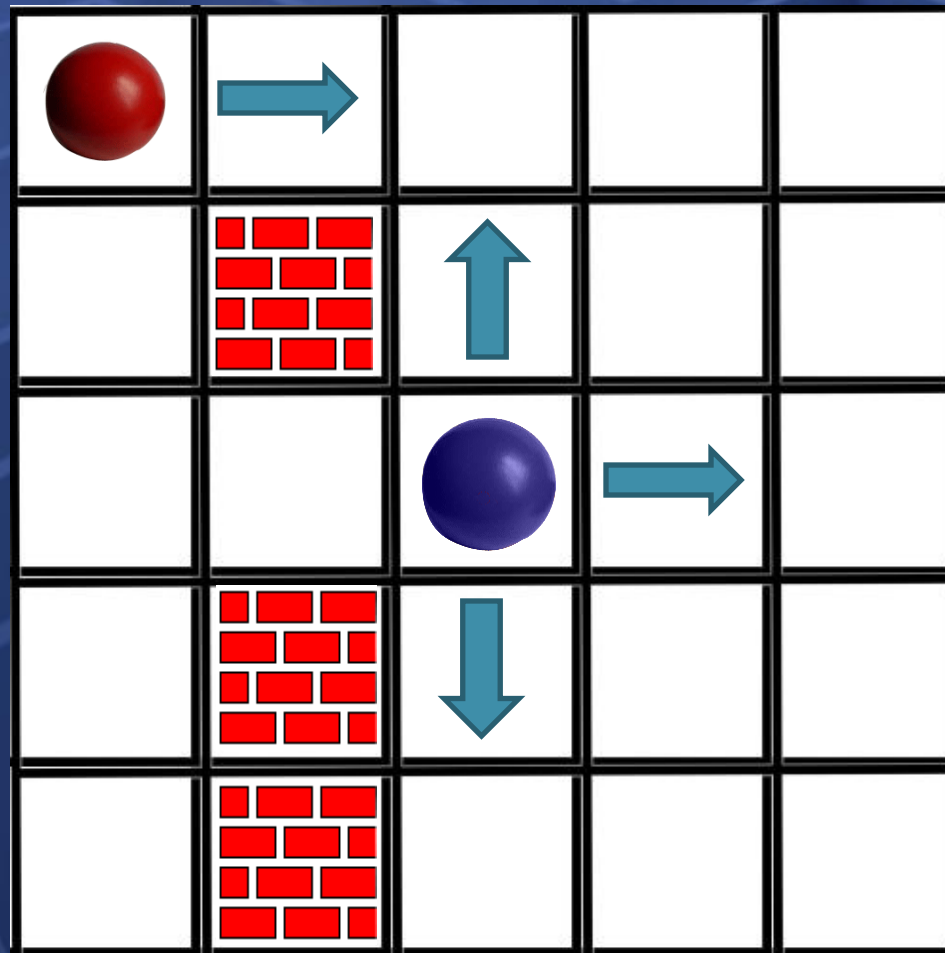
Generieren des Labyrinths



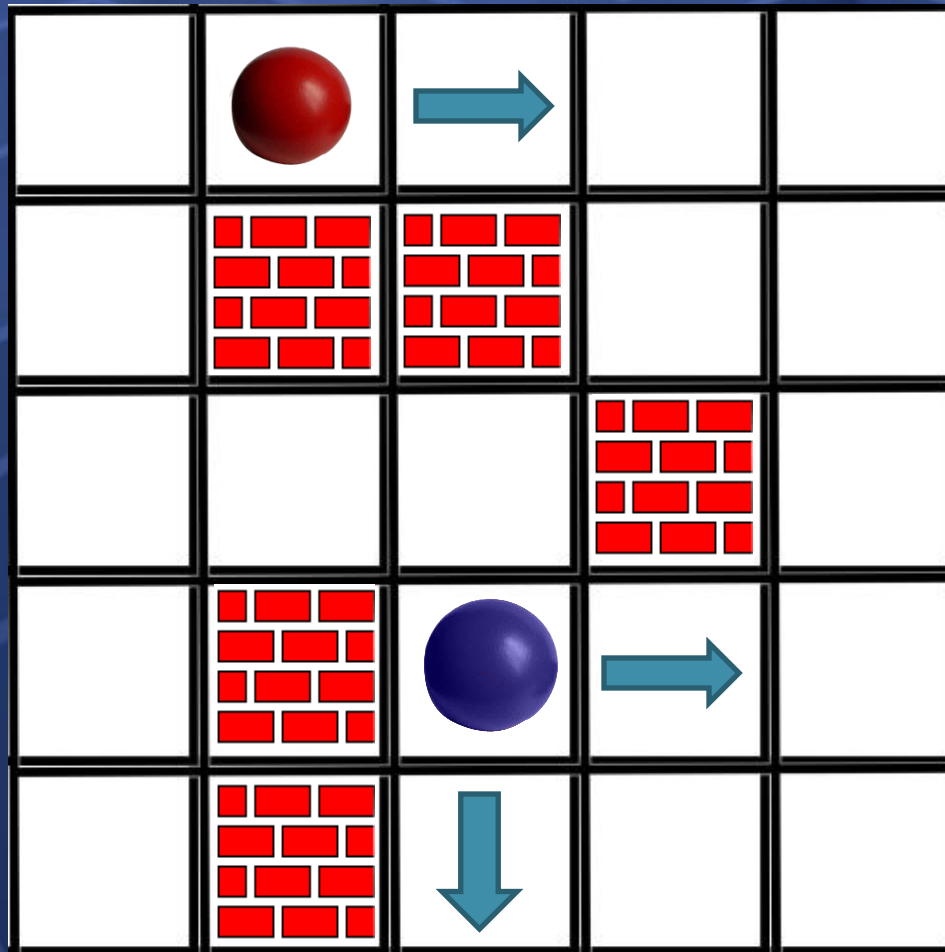
Generieren des Labyrinths



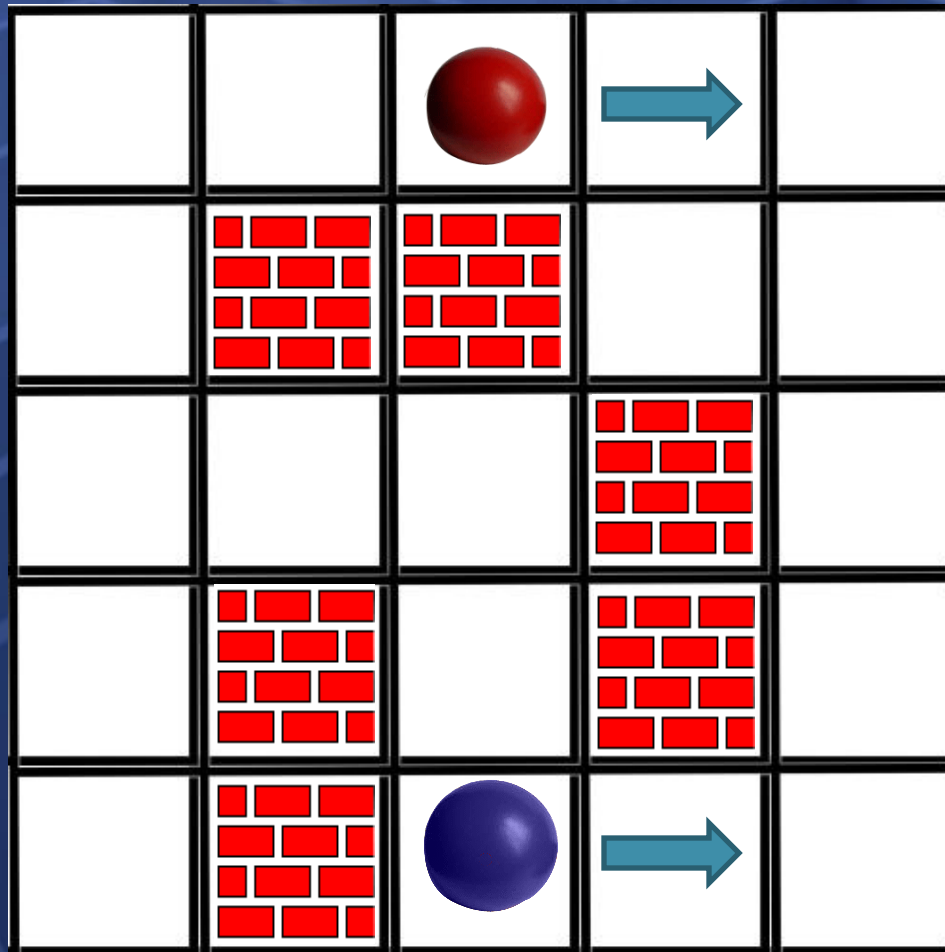
Generieren des Labyrinths



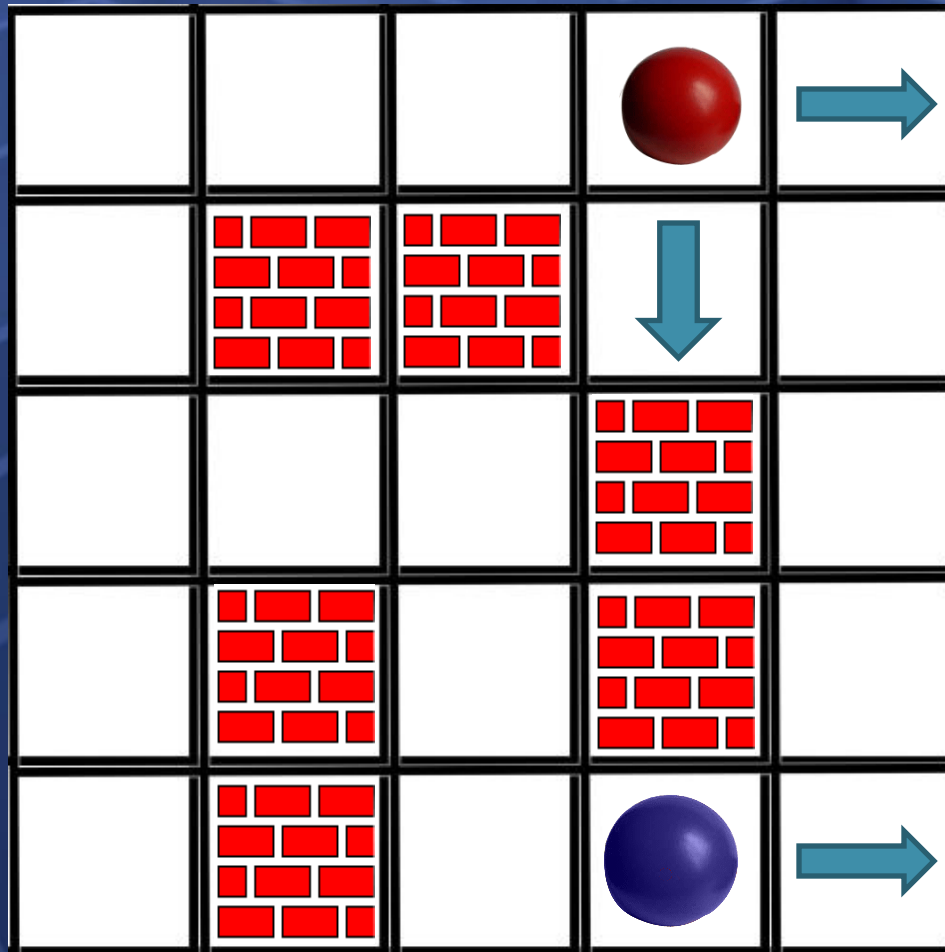
Generieren des Labyrinths



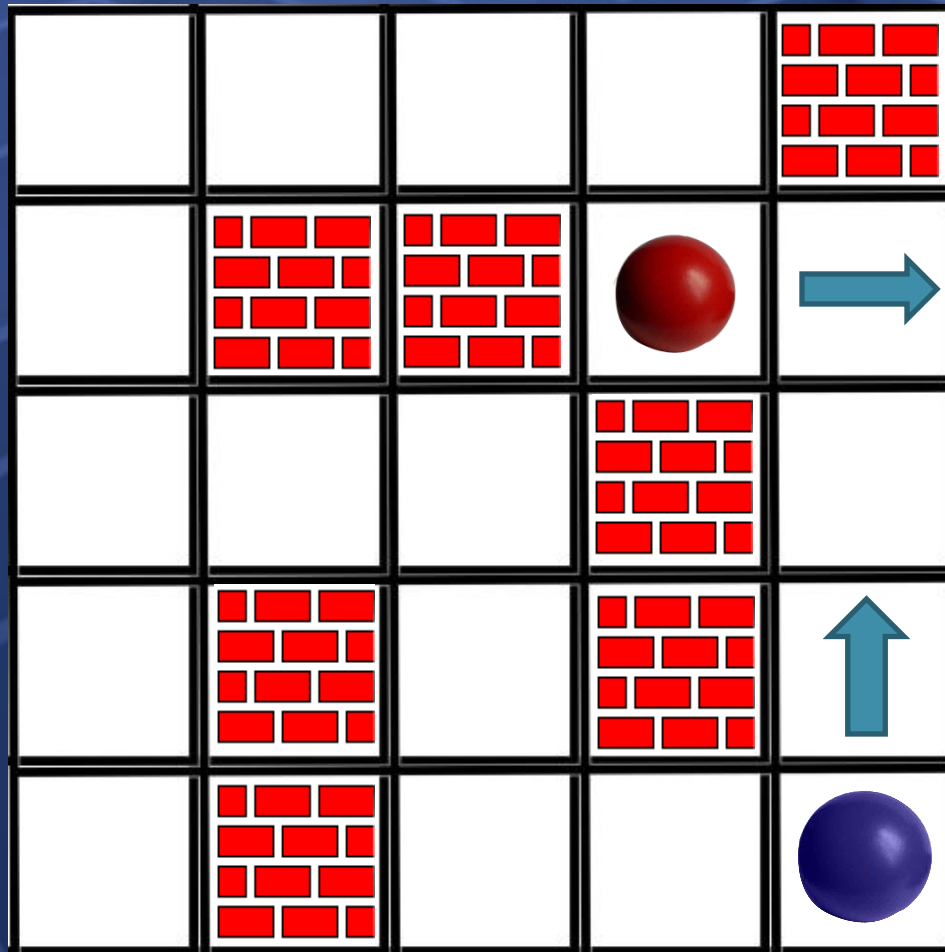
Generieren des Labyrinths



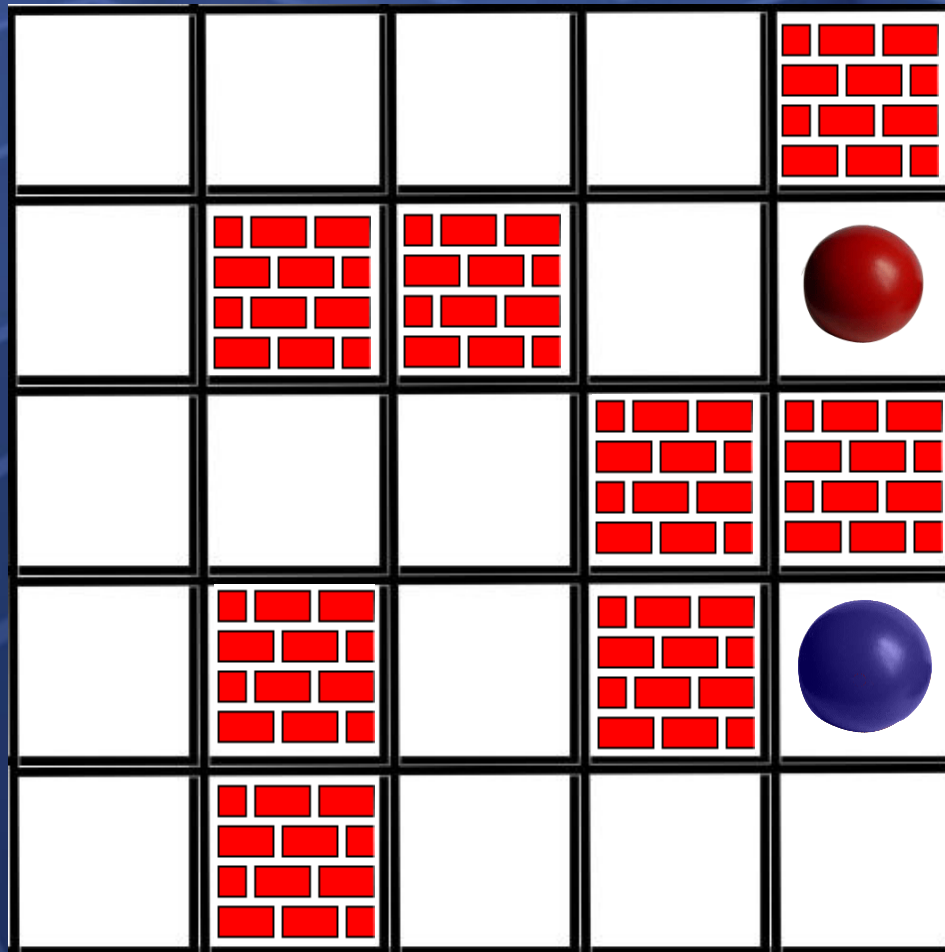
Generieren des Labyrinths



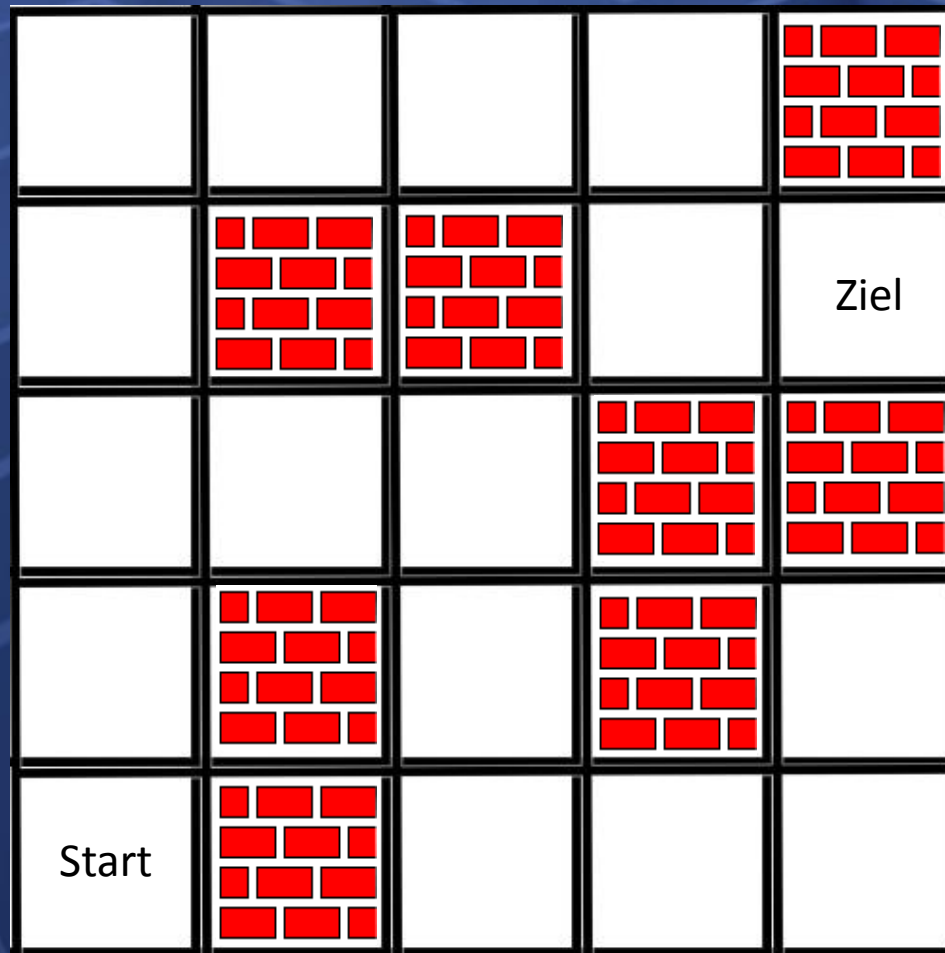
Generieren des Labyrinths



Generieren des Labyrinths



Generieren des Labyrinths



Spielablauf

- Die Position des Players wird ständig aktualisiert.
- Aufgrund der aktuellen Position im Labyrinth wird nun der entsprechende Algorithmus abgearbeitet.

Spielablauf

Mögliche Positionen eines Spielers:

- Auf dem Weg
- Auf einem Checkpoint
- Im Ziel
- In einer Mauer
- Auf einem deaktivierten Checkpoint

Voraussetzungen

- Eine Spielfläche möglichst frei von Hindernissen (z.B.: Wald, Wiese, Fußballfeld)
- Guter GPS-Empfang für genaue Positionen

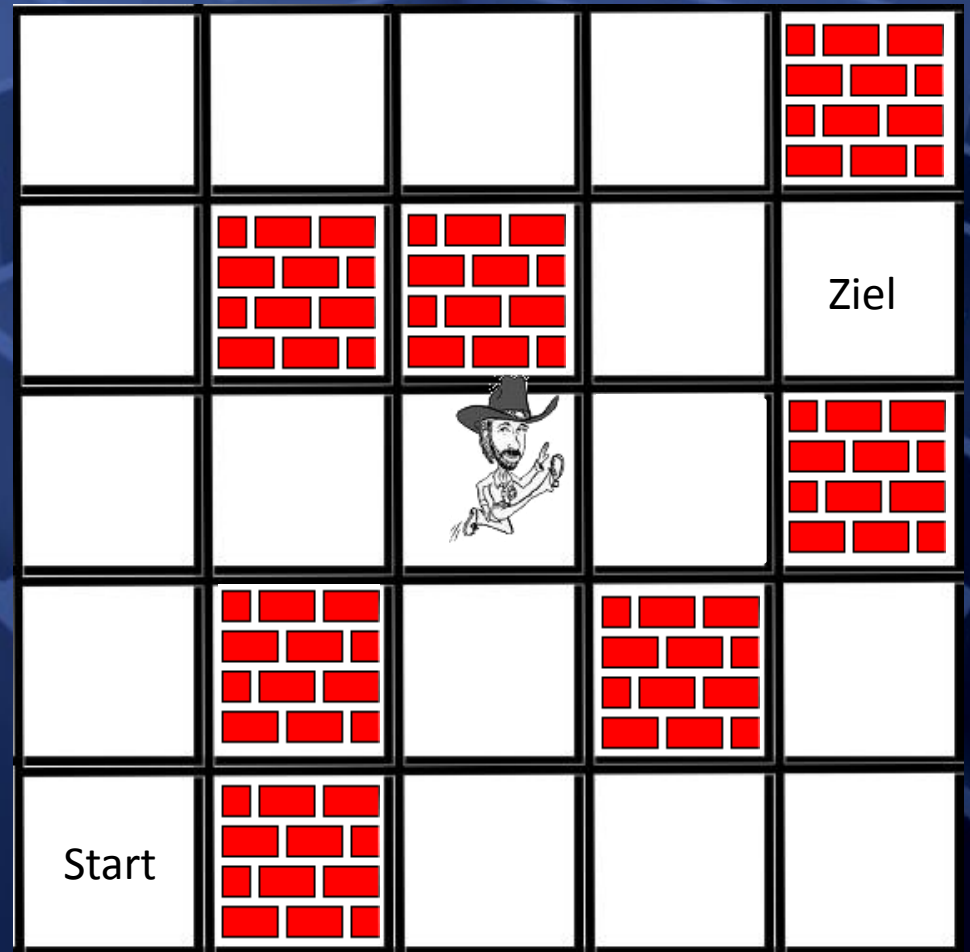
Charaktere

- Nuck Chorris
 - Spezial: Houndrousekick
- Crazy Magician
 - Spezial: Eye of Truth
- The Old Man
 - Spezial: Master of Zen

Charaktere – Nuck Chorris

Spezialfähigkeit:

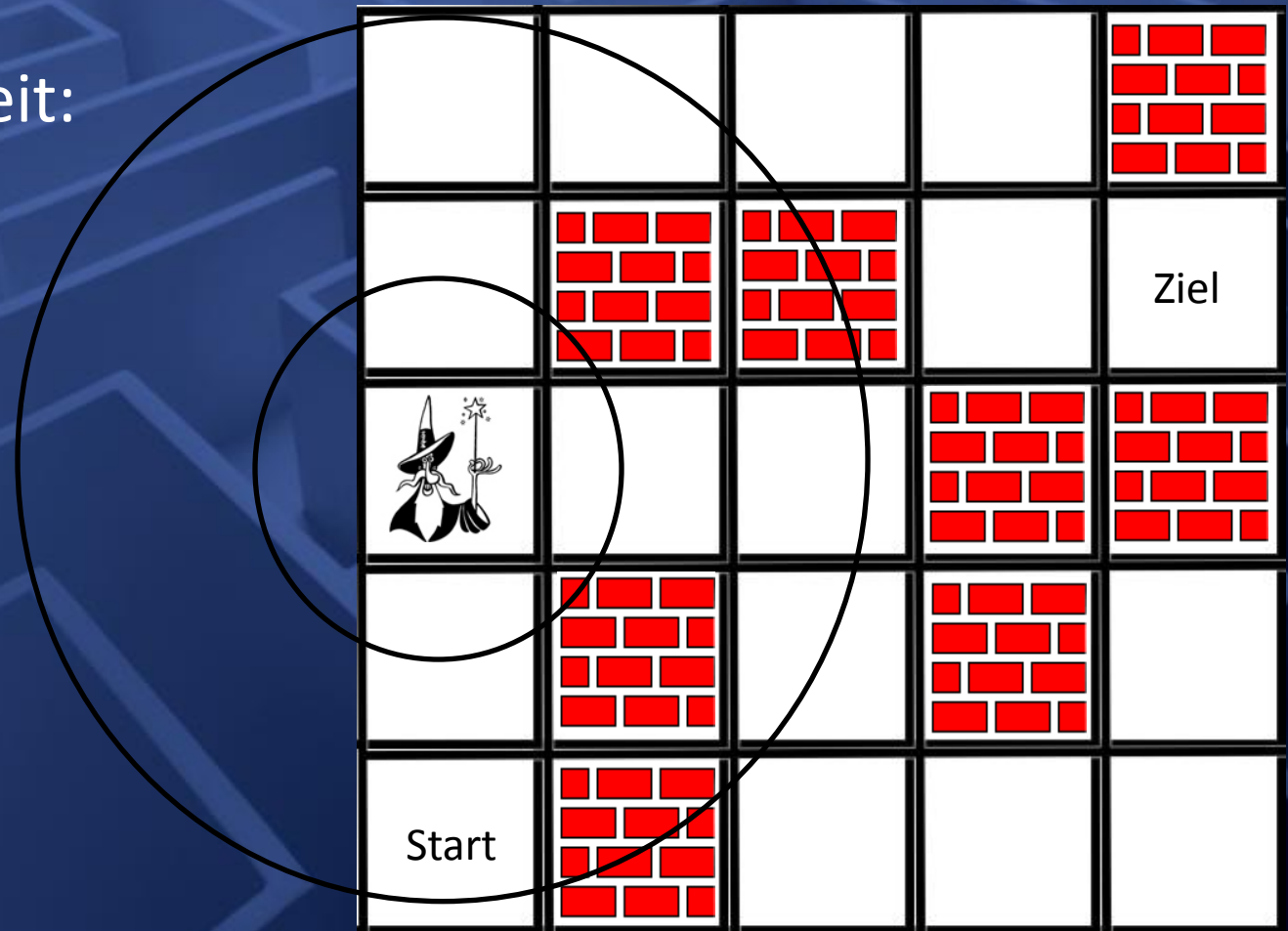
Houndrousekick



Charaktere – Crazy Magician

Spezialfähigkeit:

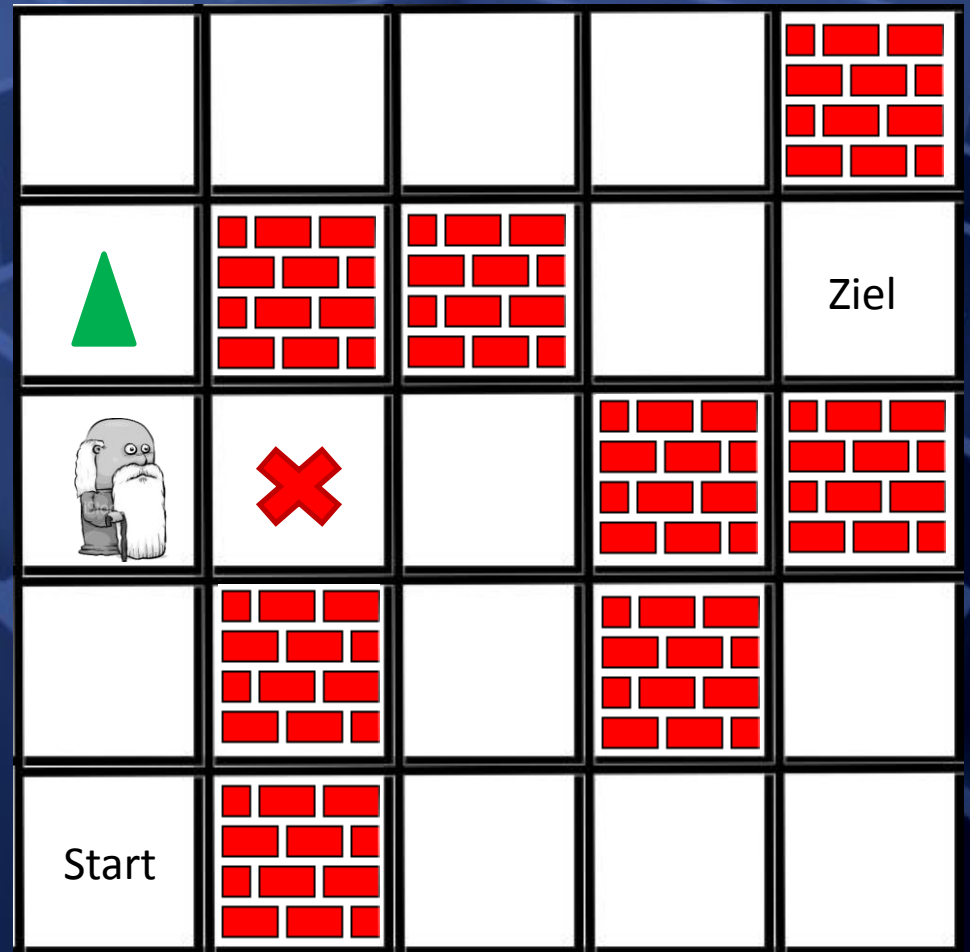
Eye of truth



Charaktere – The Old Man

Spezialfähigkeit:

Master of Zen



Items

- Bomb
- Key
- Activator
- Squirrel
 - Good
 - Evil
 - Crazy
- Ghostcloak
- Random Box

Spielmodi

- Singleplayer
 - Arcade
 - Heroin Squirrel
- Multiplayer
 - Arcade
 - Capture the Flag
 - Catch me
 - Bomb Defusal

Danke für Ihre Aufmerksamkeit.